

## FILOSOFIA NOS ANIMES:

o conceito filosófico de amizade em Naruto e Sasuke

**Renis Ramos Silva**

Secretaria Estadual de Educação / AC

<https://orcid.org/0000-0002-9751-0001>

**Roseane Araújo dos Santos**

Universidade Federal de Alagoas

<https://orcid.org/0009-0001-9705-9150>

### RESUMO

Este texto de cunho ensaístico, traz um aspecto da filosofia platônica, o conceito da Amizade, a partir do enredo encontrado no Anime, através da personalidade de Naruto (protagonista do mangá homônimo) com foco na relação com seu amigo e rival Sasuke. Assim, a ideia dessa pesquisa é demonstrar a presença deste conceito, na perspectiva do letramento filosófico, da filosofia platônica no mangá, apoiados, sobretudo, nas pesquisas bibliográficas de obras clássicas do filósofo Platão como o diálogo Timeu e a República.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animes. Ensino de Filosofia. Amizade. Naruto.

### ABSTRACT

This essay-like text presents an aspect of Platonic philosophy, the concept of Friendship, based on the plot found in the Anime, through the personality of Naruto (protagonist of the manga of the same name) focusing on the relationship with his friend and rival Sasuke. Thus, the idea of this research is to demonstrate the presence of this concept, from the perspective of philosophical literacy, of Platonic philosophy in the manga, supported, above all, by bibliographical research of classical works by the philosopher Plato, such as the dialogue Timaeus and the Republic.

**KEYWORDS:** Anime. Teaching of Philosophy. Friendship. Naruto.

### RESUMEN

Este texto de ensayo trae un aspecto de la filosofía platónica, el concepto de Amistad, basado en la trama que se encuentra en el Anime, a través de la personalidad de Naruto (protagonista del manga homónimo) enfocándose en la relación con su amigo y rival Sasuke. Así, la idea de esta investigación es demostrar la presencia de este concepto, desde la perspectiva de la alfabetización filosófica, de la filosofía platónica en el manga, apoyada, sobre todo, en investigaciones bibliográficas sobre obras clásicas del filósofo Platón como el Diálogo. Timeo y la República.

**PALABRAS CLAVE:** Animes. Enseñanza de la Filosofía. Amistad. Naruto.

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o campo da educação tem testemunhado uma crescente variedade de abordagens pedagógicas inovadoras, destinadas a envolver e motivar os alunos nos processos de aprendizagem. Nesse contexto, o conceito de letramento (Rojo, 2009) tem desempenhado um papel fundamental para essas abordagens pedagógicas inovadoras.

Neste artigo, defendemos uma concepção de letramento que vai além da mera habilidade de ler e escrever, englobando a capacidade de compreender e interpretar textos de maneira crítica e reflexiva, em diferentes contextos sociais e culturais.

Além disso, a inclusão do letramento filosófico (Aspis, 2012), traz uma dimensão adicional à educação, oferecendo uma abordagem interdisciplinar que combina elementos da filosofia com práticas de letramento. Essa abordagem busca promover o desenvolvimento do pensamento crítico e da reflexão ética, preparando os alunos para enfrentar os desafios complexos da sociedade contemporânea.

Por outro lado, a utilização de mídias populares, como animes, mangás e a aplicação de técnicas de gamificação têm emergido como estratégias eficazes para engajar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Tomemos como exemplo o anime *Naruto* (2004) criado pelo autor e ilustrador Masashi Kishimoto. Produzida pelo Studio Pierrot e Aniplex, teve seus episódios transmitidos de 2002 a 2007 pela TV Tokyo no Japão; já a adaptação brasileira da série foi exibida na Cartoon Network e atualmente é exibido nos serviços de *streaming* como Crunchyroll e Netflix. O mangá do mesmo nome, cuja primeira publicação ocorreu em 1999 no Japão e, no Brasil, em 2007 (Panini Comics, 2015) possui um grande público como consumidor.

Esta obra possui uma rica mitologia nipônica e a narrativa envolvente sobre clãs e famílias shinobis (ninjas), que oferecem uma oportunidade de explorar conceitos filosóficos e éticos de maneira acessível e cativante para os estudantes. Aproximando os estudantes aos conceitos da filosofia e ao

letramento educacional com um conteúdo e material textual contemporâneo que discursa política, mitologia, estética como, também, poética, dialética e retórica.

Neste artigo, pretendemos explorar a interseção desses quatro elementos - letramento, animes como "Naruto" e gamificação - no contexto do ensino de filosofia. Investigaremos como a combinação dessas abordagens pode enriquecer a experiência educacional, estimular o pensamento crítico e promover uma maior compreensão dos conceitos filosóficos entre os alunos. Além disso, discutiremos as implicações práticas e os desafios associados à implementação dessas estratégias inovadoras em sala de aula.

Ao explorar esses novos horizontes educacionais, esperamos contribuir para o avanço do campo da educação e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas.

## **2 CULTURA POP, ANIME E GAMES: CONTEXTUALIZANDO**

A cultura Pop e os animes tiveram um impacto significativo no Brasil desde a década de 80 até os dias atuais. Essa influência se manifesta em várias áreas da vida cultural, tais como: a literatura, na arte, o desenho, na pintura, incluindo ainda, entretenimento, games, moda, música, linguagem e até mesmo na formação educacional, filosófica e de identidades culturais, exemplo dos mangákás, otakus e cosplayers que são respectivamente ilustradores, fãs e criadores de roupas baseado no mundo da cultura Pop.

Na década de 80, os animes começaram a ganhar popularidade no Brasil, principalmente através de séries transmitidas na televisão aberta, como "Os Cavaleiros do Zodíaco" (Saint Seiya), "Dragon Ball", "Gundam" e "Zillion", que se tornaram verdadeiros fenômenos entre as crianças e adolescentes da época. Essas séries foram responsáveis por introduzir muitos brasileiros ao mundo dos animes e moldar suas preferências culturais.

Durante os anos 90 e 2000, a cultura dos animes continuou a crescer no Brasil, com a popularização de outros títulos como "Naruto", "Bleach", "One Piece", "Death Note" e "Fullmetal Alchemist" etc. Esses animes não apenas mantiveram a popularidade dos títulos anteriores, mas também expandiram o

público-alvo, alcançando também adultos e consolidando os animes como uma parte importante da cultura de entretenimento brasileira.

Esses animes foram e, ainda são, importantes para o ensino/aprendizagem pelo valor filosófico ao contribuir na construção da identidade do público expectador sendo ele de crianças, jovens ou adultos. As imagens, as representações e os conceitos que são somados aos personagens possuem um grande impacto social e cultural, como, também, de letramento educacional e filosófico. O letramento e a educação filosófica ocorrem em discussões nas narrativas como, por exemplo, sobre a Morte, quem deve ou não viver? Algo que ocorre em *Death Note*. Questões sobre Ciência e Religião, qual das duas áreas pode dizer o que é certo ou errado como definitivo? Como a que aparece em *Fullmetal Alchemist*.

O conceito de letramento levantado aqui, tenta dialogar conforme o pesquisado pela professora doutora (Rojo, 2009), que é fundamental para entender a relação entre linguagem e educação. O letramento vai além da simples habilidade de ler e escrever; ele se refere à capacidade de compreender, interpretar e utilizar textos de maneira crítica e reflexiva em diferentes contextos sociais e culturais.

O letramento não se restringe apenas ao domínio da língua escrita, mas também inclui a compreensão de outras formas de linguagem, como a visual, a digital e a multimodal. Assim, o letramento envolve não apenas o conhecimento de letras e palavras, mas também a compreensão de imagens, gráficos, vídeos e outros elementos. Na Filosofia já é estudado como linguagem, a logografia, a semiótica, os símbolos, signos e a estética. Todos esses campos são importantes para uma boa interpretação e validação intelectual para nossa formação e amadurecimento, indo além do prazer, do hobby e da distração simples ao assistir ou ler.

Devido a isso, utilizaremos os mangás e games como exemplo para nosso dialogo. Os mangás são definidos por muito tempo como “histórias em quadrinhos japonesas”, os mangás são uma forma de quadrinização que possui aspectos visuais e narrativos singulares e que desde os anos 1980 têm transcendido o seu vasto público leitor para além do seu país de origem

tornando-se um dos principais estilos de quadrinho lido nos países ocidentais (Berndt, 2010).

Os mangás são uma forma de literatura amplamente consumida no Japão. Eles abrangem uma ampla variedade de gêneros, incluindo ação, romance, aventura, fantasia, horror, ficção científica, entre outros. Muitos mangás apresentam narrativas complexas e personagens bem desenvolvidos, que podem abordar temas sociais, políticos, filosóficos e psicológicos de maneiras profundas e significativas. Dessa forma, os mangás são apreciados não apenas como entretenimento, mas também como uma forma de expressão artística e literária.

A cultura de mangás no Japão é tratada como uma forma de expressão artística multifacetada, que abrange elementos de literatura, entretenimento e cultura pop. Os mangás são geralmente considerados uma forma de literatura popular, mas sua importância vai além do mero entretenimento. O que abre espaço para a cultura dos games (jogos digitais e eletrônicos) que podem utilizar as histórias, narrativas e conceitos imagéticos para ampliar enredos e plano de fundos que carregam contextos e símbolos filosóficos. Atingindo um campo e público muito maior fora do Japão, tanto pela leitura como pelos games.

Além disso, os mangákas, ou criadores de mangá, têm uma influência significativa na formação intelectual do povo japonês. Muitos mangákas são considerados como artistas e escritores talentosos, cujo trabalho é estudado e admirado tanto dentro quanto fora do Japão. Suas histórias e personagens podem servir como modelos e fontes de inspiração para os leitores, influenciando suas visões de mundo, valores e aspirações. Os mangás também desempenham um papel importante na promoção da alfabetização e na educação, pois podem atrair leitores jovens e motivá-los a ler e explorar diferentes tópicos e gêneros.

O sistema editorial dos mangás é dividido por estilos que variam de acordo com a faixa etária e gênero dos seus leitores, os mangás shōnen, que são dirigidos a meninos, são os que têm adquirido um maior destaque fora do Japão. O protagonista, das histórias, costuma ser um menino com um grande sonho a ser realizado, contudo ele costuma ser um estreante de sucesso improvável,

sendo frequentemente o perdedor ou menor da turma (Gravett, 2006). O enredo em “Naruto” trata, portanto, não da jornada de um herói com seus poderes desenvolvidos e capaz de salvar o mundo, mas da aventura em busca da superação de suas falhas e fraquezas.

No mangá Naruto, acompanhamos a aventura do protagonista Naruto que vive em um mundo fantasioso onde existem os Shinobis (ninjas), pessoas que por meio de técnicas com a manipulação do chakra (energia vital resultante da combinação entre a energia física e a energia mental) desenvolveram poderes sobrenaturais (Kishimoto, 2014). As suas técnicas secretas são baseadas em combinações de mudras realizados com as mãos que servem como selos de proteção, invocação, evocação e dominação, quando direcionadas pela vontade com os elementos que formam a base espiritual/material do Tao, sendo a Madeira, Fogo, Terra, Metal e Água.

Naruto é um jovem ninja que sonha em se tornar o Hokage, título do líder de sua vila, e ganhar o respeito e a admiração de seus colegas. Já que Naruto nasceu na Vila da Folha e foi excluído ou ignorado desde cedo por seu corpo ser o recipiente de Kurama, uma raposa de nove caudas (Bijuus – Monstro de Caldas, espécie de espírito ou divindade), que causou destruição na vila anos antes. Determinado a provar seu valor, Naruto se dedica incansavelmente ao treinamento ninja, apesar das dificuldades e desafios que enfrenta.

A editora japonesa Sueisha, por meio de uma consulta a seu público leitor, questionou quais são os valores que os leitores buscavam em sua leitura e desenvolveu um conjunto fundamental de princípios narrativos ou valores baseados em: amizade, esforço ou perseverança e no vencedor ou vitória. Deste modo, observamos uma constância nas histórias, ainda que aplicada de formas inovadoras, de um protagonista que por meio da amizade e do trabalho duro alcançará a vitória. (Mazur; Danner, 2014).

Pois bem, esses princípios e valores: amizade, esforço, fogo, terra e vitória são elementos estudados na Filosofia. Explorar, ensinar, formar e compreender o bom uso e aplicabilidade desses conceitos são importantes para a vida das pessoas.

Assim como, entender como as representações de uma Bijuu, da Kurama e os elementos do Taoísmo, mesmo que vindos da Filosofia Oriental possuem significados distintos para cada nível de compreensão. Isto é, passando pelo uso da imagem, das crenças (em vários significados também, sendo, por exemplo, religioso, cultural, científico etc.), linguístico e filosófico.

Outro exemplo, em "Os Cavaleiros do Zodíaco" (Saint Seiya) foi realizado com sucesso também a fusão da Filosofia Ocidental desenhada, narrada e descrita pelo olhar oriental e, somada a isso, a Filosofia Oriental com suas tradições, símbolos, imagens e conceitos filosóficos para poder explicar ou passar adiante esse letramento.

Entre os símbolos narrativos representado nos protagonistas de "Os Cavaleiros do Zodíaco" (Saint Seiya) encontramos criaturas como o Cisne, Pégasus, Andrômeda presentes na cultura e Filosofia Ocidental e a ave Fênix e o Dragão da cultura e Filosofia Oriental. Essas criaturas possuem relação com os protagonistas enquanto valores e princípios pessoais, enquanto que, na Filosofia possuem significados que todas as pessoas devem buscar alcançar. O Cisne possui a representação do corpo equilibrado e o equilíbrio entre seus instintos, emoções e opiniões a respeito do mundo e de si. Símbolo atribuído a Zeus. O Pégasus representa a consciência reta – ética – e bem direcionada, pura e focada no propósito de vida, onde a maldade não habita, por isso a cor branca e as asas, símbolo da leveza e ascensão. Andrômeda é a deusa que se sacrifica em respeito ao mundo. Símbolo da consciência que abdicará de alguns desejos para o amadurecimento junto as experiências da vida. A Fênix é símbolo da morte do antigo Eu e o (re)nascimento de um novo aspecto sob as experiências anteriores. E, o Dragão que é o alcance total da consciência intelectual e fisicamente em relação a propósito pessoal em vida.

Veremos alguns símbolos como estes em Naruto, seja no mangá como, também, nos jogos e animes. Como citado, Naruto possui dentro de si um Bijuu (Força de enorme quantia de energia e poder), que em tempos passados havia destruído parte de sua vila. Este Bijuu é conhecido como Raposa de Nove Caudas (Kyuubi), que representa a deusa Amaterasu na mitologia japonesa (Deusa do Sol – Clareza, Entendimento). Para salvar a vila da Folha e os seus



habitantes, um poderoso shinobi selou a raposa dentro de Naruto ainda bebê. Devido a esse fato, as pessoas excluem e rejeitam o menino do convívio social. O protagonista almeja, então, se tornar o ninja mais forte da Vila para poder ser reconhecido pelas demais pessoas que o rejeitam, contudo, isto se contrapõe com o seu comportamento arteiro e com a sua aparente falta de habilidade.

Sobre animes (Silva e Soares, 2021) observando dessa forma é difícil pensar que estamos tratando de um desenho, habilidosamente animado e colorido, hipnoticamente bem estruturado em termos de enredo e caracterização de personagens e com um apelo emocional/psicológico muito forte, especialmente para crianças e adolescentes. Convém aqui, então, conjecturar: quais significados os animes transmitem? Para tanto devemos lembrar as palavras de Norman Fairclough: “o discurso é um modo de ação, uma forma em que as pessoas podem agir sobre o mundo e especialmente sobre os outros (...)” (Fairclough, 2001, p. 91). Logo, podemos afirmar que não existe obra artística isenta de um propósito de ação, pois todas elas são discursos ou práticas que buscam representar, significar, constituir e construir o mundo (Fairclough, 2001).

No anime e mangá Naruto, Sasuke é o filho mais novo de uma família renomada da vila, o clã Uchiha. Seu irmão mais velho, Itachi, era um ninja habilidoso e excepcional para sua idade que por motivo, inicialmente desconhecido, assassinou todo o seu clã deixando apenas seu irmão mais novo vivo. Depois de tanta dor, sofrimento e solidão, Sasuke dedicou sua infância preparando-se para trazer justiça sobre as ações sombrias recaídas sobre a família e o seu clã por meio de seu irmão.

Os dois personagens Naruto e Sasuke são, portanto, movidos pela busca de conhecimento para ficarem fortes. Naruto almeja a habilidade suficiente para tornar-se Hokage (líder e o mais forte da Vila). Ao passo que Sasuke ambiciona tornar-se mais forte em poder de habilidades e condição física para reencontrar seu irmão e obter justiça.

Naruto e Sasuke representam respectivamente a Mente (Inteligível) e o Corpo (Sensível) e, o que os une, inicialmente nessa jornada é o conceito da amizade. Esses conceitos são necessários, desde que unidos para trazer clareza de ação, decisão e a proteção pela união de forças.



Sasuke domina habilidades de luta corporal, técnicas com armas, possui seus sentidos sempre alerta, uma percepção refinada e um nível de raciocínio muito rápido, mas sua razão é nublada pelo desejo vil de se tornar forte a qualquer custo. Ele é movido por vingança, achando ser justiça o que lhe motiva ir em busca de conhecimento para ser cada vez mais forte. Enquanto que Naruto, devido ao seu desejo em ser Hokage e ao seu sentimento de amizade, busca trazer Sasuke de volta ao convívio de seus amigos para que desse modo possam, juntos, amadurecer, aperfeiçoar suas habilidades, unir forças e proteger a todos. Sasuke rejeita essa ideia, buscando o isolamento por considerar que tais laços os fariam perder o foco do seu objetivo e missão de vida.

Portanto, Naruto é aquele que traz consigo um dos maiores conceitos da filosofia platônica que é a amizade. Para alcançar a verdade das coisas no mundo a amizade é um dos conceitos utilizado para mantermos relação entre saberes com outras pessoas e o ambiente que nos circunda, e sendo este o verdadeiro poder atribuído a Naruto, o seu jeito ninja, fazendo com que ganhe o respeito e a confiança daqueles que um dia foram os seus adversários.

Na filosofia antiga ocidental, a amizade (*philia*), para o filósofo Platão, começa em dividirmos o mesmo espaço material e temporal. Mantemos essa relação de amizade por estarmos dentro do Cosmo, dividindo experiências, eventos e alcançando um amadurecimento durante a vida, precisando nos religar e (re)descobrir naquilo que nos une, de fato, que é a sabedoria, a justiça e o bem vindos pela nossa consciência.

A amizade não nasce nem entre semelhantes nem entre dessemelhantes; ela não nasce entre bom e bom nem entre mau e bom (ou bom e mau). É antes o intermédio (nem bom nem maus) que é amigo do bom (Reale, 2014). Mas a amizade, para Platão, não se desenvolve em sentido puramente horizontal, por assim dizer, mas eleva-se em sentido vertical, ou seja, transcendente. O que buscamos nas amizades humanas remete a alguma coisa de ulterior, e toda amizade tem um sentido somente em função de um “Primeiro Amigo” (Reale, 2014). Torna-se claro que esse “Primeiro Amigo” não é senão o Bem primeiro e absoluto. A amizade que liga os homens entre si é autêntica para Platão apenas quando se revela um meio para subir ao Bem (Reale, 2014).

Quando temos que aprender algo diferente daquilo que sabemos, temos nos amigos a melhor relação e diálogo para essa lição. Um amigo tem maior facilidade de apontar nossos erros e defeitos, criticar nossas limitações com o intuito de melhorias e conquistas.

### **3 O CONCEITO FILOSÓFICO DE AMIZADE EM NARUTO**

Além do conceito de “amizade” (philia) outros elementos utilizados no anime e mangá de Naruto são encontrados semelhantemente da filosofia de Platão na Teoria das Formas. Como, por exemplo, os elementos do Tao: Madeira, Fogo, Água, Metal e Terra que, já eram estudados pelos filósofos da Phisys (estudo da Física) onde os elementos da Natureza eram Terra, Água, Ar, Fogo e, mais tarde, incluso o Éter. E, o filósofo Platão utilizou dessa representação para nos conduzir e alcançarmos o entendimento pleno, não por coisas externas e, sim, pela sabedoria destes elementos as Formas ou dimensões de entendimento.

A Teoria das Ideias de Platão tem como significado para a palavra “ideia” o significado de Forma que pode ser lida como “ver com a mente”. A tradição acadêmica resumiu a Teoria das Ideias em um dualismo entre mundo sensível e inteligível. Mas, podemos encontrar no Timeu a descrição precisa de Platão sobre a necessidade da compreensão sobre as Formas que são cinco, representadas por elementos, por formas geométricas e por conceitos, sendo eles Terra, Água, Ar, Fogo e Éter como elementos. Cubo, Icosaedro, Octaedro, Tetraedro e o Dodecaedro como formas geométricas. E, Opinião, Crenças, Linguagem e Entendimento como conceitos, além dos que quase não aparecem, sendo o Movimento, o Repouso e a Harmonia.

As Formas ou Eidos na Teoria das Ideias de Platão só poderiam ser alcançadas quando educados todos os sentidos do corpo. Com essa educação poderíamos utilizar cada sentido de maneira perfeita em relação a nossa condição, nossa técnica e propósito em vida, ao compreender as capacidades que cada sentido pode oferecer. Além disso, o exercício junto as virtudes cardinais, sendo elas a Coragem, Temperança, Sabedoria e Justiça nos fariam

manter uma relação mais íntima com as musas das artes, isto é, as técnicas que compreendemos como Ciência, sendo em nove e, descritas com os nomes de Terpsícore, Melpômene, Tália, Clio, Polímnia, Erato, Urânia, Calíope e Euterpe. O que podemos relacionar com as Caldas da Kurama em Naruto. Dominar as Ciências é ter conhecimento, sabedoria e inteligência sobre o mundo e sobre Si. E somente assim, poderíamos “ver” a perfeição, a verdade e a razão das coisas no mundo.

Podemos começar a nos aproximar da relação do universo da série Naruto com a filosofia platônica explicando que os ninjas na série, possuem um treinamento exaustivo, dominando o chacra, energia que une mente e corpo, controlando os cinco elementos: Madeira, Fogo, Terra, Metal e Água por meio das técnicas de jutsus (taijutsu, ninjutsu e genjutsu), mas sendo, também, todos ensinados sobre honra, o respeito, a proteção, trabalho em grupo, valores a amizade, proteção da comunidade, e, sobre disciplina, do controle emocional, foco para realização das atividades, das missões e das batalhas. Depois desta educação eles decidem como usar seu conhecimento e habilidades, pela força ou pelo juízo.

Todos os ninjas são treinados desde jovens para alcançarem total controle de sua energia pessoal. Conhecendo os limites de seus corpos, onde devem melhorar e se aperfeiçoar devido limitações ou a má compreensão do que seus sentidos e o corpo podem oferecer. Todas as pessoas que passam pelos treinamentos estão realizando esses exercícios devido sua coragem porque se trata do propósito delas. Agora, no treinamento, precisam reconhecer o que é seu por direito (como técnica, limitação, avanço, espaço, erros, acertos, conquistas). Sabendo desta maneira, discernir pela temperança o que é seu e o que não é, deixando de carregar o desnecessário, desde objetos até as emoções e ressentimentos para missões futuras.

Assim, desde cedo devem ter sabedoria de suas ações, decisões e intenções. Alcançando um senso de justiça altíssimo, para saber o que é certo ou errado para cada situação enfrentada, descobrindo mesmo diante de uma batalha quem realmente é um adversário, inimigo ou que possa estar apenas fora de seu juízo e da razão, agindo de maneira manipulada ou descontrolada.

Sem uma educação excelente e virtuosa, isto é, um letramento, uma educação filosófica a consciência poderá permanecer em estado selvagem e aprisionada no corpo – aos desejos vis –, mas, se educada teremos a ciência de nossos nove estados de inteligência permitindo uma ação justa e sábia.

A amizade torna-se importante veículo entre a Mente e o Corpo responsável de trazer experiências que possam ser pensadas pela mente. Ela (re)educada alcança a clareza e sabedoria sobre as coisas no mundo e no universo. Após o rigoroso exercício de educação nas regiões nutritiva, sensitiva e intelectual descrita por Platão.

A nutritiva tem a ver com a parte do corpo e tudo que ele toca ou percebe. A sensitiva é a região que faz crer sobre algo ou das emoções que pode sentir pelas experiências e, a intelectual que faz a pessoa alcançar uma opinião sobre o mundo e tudo que já experimentou. As três regiões oferecem experiências pelo corpo novamente a Alma.

Nomeada por Platão como sendo a triparte da alma mortal pode ser entendida nas narrativas de Naruto como sendo os treinamentos dos três tipos de jutsus trazendo equilíbrio das energias da mente e do corpo. O taijutsu são técnicas atribuídas ao corpo e uma otimização de habilidades naturais humanas. O ninjutsu são as técnicas que utilizam chakras, precisando assim, de energia do uso mental com o uso corporal. E o genjutsu que são técnicas ilusórias que causam sugestões no sistema nervoso dos adversários como as opiniões. Para se libertar desses poderes ou enfrentar de igual para igual, a mente do ninja precisará ser treinada.

Sasuke representa como sugerido aqui, o corpo a ser educado. Com sua habilidade herdada pelo seu clã Uchiha desperta no sentido da visão que é o Sharingan. Esta habilidade pode fazer com que “veja” todas as técnicas adversárias e possa copiar como se já tivesse treinado anteriormente. Em seu nível mais poderoso temos o nível Rin’negan com seis círculos ao redor da íris. Bem parecido com a descrição de Platão no Timeu sobre o sentido da visão, sendo o sentido mais nobre e que direciona todos os demais no corpo até o entendimento na Mente. A visão pode observar o mundo, e, assim, copiar aquilo que observa. Sendo uma cópia devido o observador alcançar o entendimento e

a excelência. E, quando copia uma técnica não faz ainda daquilo sua arte, mas apenas copia a arte de alguém.

No *Timeu* quando instruído todos os cinco sentidos do corpo, começamos a respeitar nossa intuição, que é um sentido para Platão, e, descrito pelo uso da linguagem matemática, no diálogo, que a Alma possui seis círculos, um para cada sentido a serem educados. Depois disso, a pessoa começa a ver o mundo de maneira excelente e realizar sua Arte por descobrir seu propósito na vida.

Educar a visão, por parte de Sasuke, possibilitará a realização de uma poderosa habilidade que é o Suzano, onde ele cria um corpo perfeito com uma armadura devido sua evolução na técnica ao dominar o sharingan. O nome da habilidade, Suzano, corresponde ao Deus (Kami) da Tempestade, esposo de Amaterasu e criador do mundo no panteão japonês do xintoísmo.

Sasuke possui conceitos que trazem a possibilidade de cópia daquilo que é observado ou percebido, como também, o da busca pela força física para solução de problemas, e, que são aspectos atribuídos ao corpo ou ao sensível já descritos na filosofia pela parte do pensador Platão.

Naruto e Sasuke simbolizam estes dois aspectos descritos na filosofia sendo a Mente e o Corpo. Os dois se movem de maneira opostas, mas são unidos pela amizade, causando a influência nas decisões por parte de um ou de outro. A diferença entre os dois mostra a luta entre nossa Mente (inteligível) que tenta nos mostrar pela amizade a diferença e o saber de uma outra pessoa. Também, pelo desejo (Eros) de Saber mais, em descobrir novas habilidades e técnicas. E, do Amor em ter conhecimento ajudando os demais que ainda não alcançaram isso.

Já o Corpo (sensível) com todos os desejos e paixões vulgares vindos pelos sentidos sem uma educação tentam controlar nossas ações resolvendo tudo pelo uso da força rompendo, assim, os obstáculos que apareçam.

A jornada destes dois personagens se distancia e se aproxima de maneiras diferentes, mas Naruto e Sasuke precisam se conciliar e unir, tanto pela amizade quando pelo amor que um nutre pelo outro, claro que, não trata-se de um amor sexuado, mas sim de um amor supremo, desta maneira enfrentando o maior desafio dos dois que surge na tentativa de destruição de amigos, família

e das tradições pelos inimigos movidos pela vingança que atacam a vila onde os dois vivem. A união dos dois une a Clareza de Amaterasu (símbolo da Kurama Raposa) com o Corpo perfeito (símbolo do Susano) um vestindo o outro e, claro, unindo Naruto e Sasuke. Durante o amadurecimento dos dois no decorrer da narrativa outros personagens que possuem, também, conceitos importantes, ajudam direta e indiretamente a dupla.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa científica no campo da educação fornece uma visão geral sobre o anime Naruto e os jogos eletrônicos digitais que permitam uma análise sobre o letramento, o letramento filosófico e seu ensino e a gamificação. Naruto é um anime e mangá criado por Masashi Kishimoto que se tornou extremamente popular em todo o mundo, especialmente entre os jovens. Os jogos eletrônicos, como por exemplo, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm são baseados em Naruto, e expandem ainda mais o universo da série e oferecem aos fãs a oportunidade de se envolverem diretamente com o mundo ninja.

Em Naruto é nítido a rica mitologia nipônica e da cultura ninja, que inclui habilidades especiais, técnicas de combate e tradições culturais do Japão feudal até o moderno. Elementos místicos e do campo espiritual/religioso oriental como o chakra, jutsus (técnicas ninja), clãs ninja e os diferentes vilarejos ocultos formam a base da mitologia ninja do universo. Esses aspectos contribuem para a construção de um mundo fictício detalhado e fascinante que atrai os jovens e os mergulha em uma experiência única. Que nos direciona a Filosofia Oriental como, também, a ocidental devido ao mercado em que essa cultura alcançou com as diversas mídias digitais.

Os jogos de Naruto oferecem uma variedade de estilos de jogo, desde lutas de arena até aventuras de mundo aberto. Eles permitem que os jogadores controlem seus personagens favoritos e explorem o universo de Naruto de maneiras interativas. A jogabilidade é frequentemente centrada em combates, onde os jogadores podem utilizar habilidades especiais e estratégias de combate baseadas nos poderes e técnicas dos personagens.

A jogabilidade permite o desenvolvimento de estratégia, raciocínio lógico, percepção apurada, busca por soluções práticas, assertivas, criatividade, disciplina emocional, autocontrole, comunicação, relação social (devido competições), exercício de memória, controle motor, sensibilidade refinada etc. E, isso fica mais claro ao conhecer poderes, história, habilidades e, claro, os poderes associados aos símbolos e conceitos que constroem cada um dos personagens.

A cultura ninja retratada em Naruto ressoa profundamente com os jovens espectadores, que se sentem atraídos pela ideia de poderes especiais, aventuras emocionantes e a jornada do herói. Além disso, temas como amizade, superação de desafios e a busca pelo propósito da vida são universais e cativam os jovens de todo o mundo, fazendo parte do letramento e de uma educação filosófica necessária. A série e os jogos eletrônicos de Naruto têm sido altamente bem-sucedidos entre os jovens, não apenas como formas de entretenimento, mas também como fontes de inspiração e aprendizado.

Por outro lado, o multiletramento, também explorado por Rojane Roxo em suas pesquisas, amplia ainda mais essa noção, reconhecendo que vivemos em uma sociedade cada vez mais complexa e globalizada, na qual diferentes formas de linguagem e comunicação coexistem e se entrelaçam.

O multiletramento reconhece a diversidade de práticas e mídias de comunicação presentes na sociedade contemporânea e defende a importância de desenvolver habilidades para lidar com essa diversidade de maneira eficaz. Isso inclui não apenas a capacidade de ler e escrever textos tradicionais, mas também de interpretar e produzir textos em diferentes mídias e contextos sociais.

Os cenários, as representações, os símbolos e as imagens utilizadas no universo de Naruto, sendo o mangá, anime ou os jogos possuem significados amplos e complexos que devem ser ensinados, auxiliados para uma melhor interpretação, dialogados dentro dos valores e conceitos filosóficos que impactam a educação de uma pessoa. Não deixando a mercê de um senso comum seguir sua mera opinião sobre o possível significado que tenha aquilo.

Portanto, o letramento e o multiletramento são conceitos essenciais para compreender a relação entre linguagem e educação na sociedade atual. Eles



destacam a importância de desenvolver habilidades de comunicação crítica e reflexiva para enfrentar os desafios e demandas de um mundo cada vez mais diversificado e tecnológico.

A gamificação e o letramento nos permitem aprender sobre os elementos que construíram, inicialmente, uma base educacional filosófica fundamentando a ética, a política, o ensino, a estética, permitindo assim, um conhecimento e autoconhecimento para que cada pessoa possa enfrentar suas próprias fraquezas e desafios, como o fez Naruto. Ele luta constantemente com sentimentos de solidão e inadequação, decorrentes de sua infância difícil e da falta de reconhecimento de seus pares. Além disso, sua sede de poder e desejo de ser reconhecido muitas vezes o levam a tomar decisões impulsivas e arriscadas. Isso muda quando ele se conhece melhor e mais profundamente, elevando sua consciência ao modo sábio.

Ao longo da jornada Naruto é confrontado com uma série de adversidades, incluindo batalhas contra poderosos inimigos e confrontos com seu próprio passado. No entanto, é através de suas superações, da amizade e apoio de seus companheiros que Naruto é capaz de crescer e amadurecer como ninja e como pessoa. O que ocorre em uma sala de aula com os demais estudantes, os professores e as relações dentro e fora da escola.

Em suma, o anime Naruto e os jogos eletrônicos digitais associados oferecem uma experiência imersiva e envolvente que captura a imaginação dos jovens e os transporta para um mundo ninja cheio de aventuras, mitologia e personagens cativantes. Essas formas de mídia não apenas proporcionam entretenimento, mas também promovem valores positivos que relacionados ao mundo educacional, no letramento e pela gamificação ampliam e proporcionam um leque de oportunidades de aprendizado e crescimento pessoal.

## **REFERÊNCIAS**

ASPIS. Renata P. L. Ensino de Filosofia e Resistência. Campinas. SP. 2012

BERNDT, Jaqueline: 'Real' Manga: Diversity, Hybridity, Relationalities." In: Manga Realities. Exploring the Art of Japanese Comics Today. Hrsg. v. Yasuko Furuichi und Mito Geijutsukan. Tōkyō: Kokusai Kōryū Kikin, 2010, S. 203–209.

CUPANI, Alberto. Filosofia da tecnologia: um convite. 3 ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2016.

FAIRCLOUGH, N. Discurso e mudança social. Brasília: Editora UnB. p. 91, 2001

GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. 182 p.

KISHIMOTO, Masashi. Naruto: O livro secreto do Guerreiro. 2014, ed. [S.l.]: Panini Brasil,

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. Quadrinhos: História Moderna de uma arte global. São Paulo: Martins Fontes, 2014. 320 p

MORÁN, José. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (Orgs.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 13 fev. 2022.

MORÁN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Papirus: Campinas, 2007.

PLATÃO. Timeu-Críticas. Tradução do grego, introdução e notas de Rodolfo Lopes. Coimbra: Universidade de Coimbra – Faculdade de Letras, 2011.

REALE, G. História da Filosofia Grega e Romana. Vol. III: Platão. São Paulo. Ed. Loyola, 2014. 216 p.

ROJO, Roxane. Letramentos múltiplos, escolas e inclusão social. Parábola Editorial, SP. p.95-99, 2009

SILVA, Marco. Indicadores de interatividade para o professor presencial e on-line. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.12, p.93-109, maio/ago. 2004. Disponível em: <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/6956>. Acesso em: 13 fev. 2022.

V. 8, N. 19, 2024  
DOI: [10.29327/268346.8.19-11](https://doi.org/10.29327/268346.8.19-11)

SILVA, Victor Ernesto Silveira. SOARES, Carlos Alberto Mendes. Animes: um ponto de encontro entre o letramento visual e o científico. Volume II. 1. ed. - Curitiba: Appris, 2021.